COMMODORE 64

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

AÑO II - 2ª EPOCA - Nº 4 - Precio 1.000.— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Aquí estamos, una vez más, dispuestos a haceros pasar un buen rato con los programas que os proponemos. Como veréis seguimos yendo a más en nuestro intento por no defraudar a nuestros numerosos seguidores.
Como habreis observado todos, durante varios números hemos venido anunciando desde estas mismas páginas la inminente salida de Creator y han sido muchos los que nos han preguntado de qué iba esto. Pues ahí va: se trata de un programa creador de programas que sale en tres entregas (la de video-juegos, la de aventuras y la de gráficos tridimensionales). Creator, no obstante, finalmente sólo ha salido para el ordenador Commodore y las dos primeras entregas (Video-juegos y Aventuras) ya están a la venta.
Este mes empezamos también a publicar la lista de video-juegos, nuestro «Hit Games» comienza su andadura, asimismo también incluimos en este número la lista de premiados con los discos de Alan Parsons que se sorteaban entre los votantes del hit.
Otra novedad que introducimos es la de incluir la carátula de cassette en este mismo número de la revista. Es una solución que hemos tenido que tomar tras los problemas que estábamos teniendo con la impresión de la misma, para contrarrestarlos nos hemos visto obligados a incorporar una interior de contraportada prácticamente recortable con el boletín de suscripción y la citada carátula.
Otras dos novedades de LOAD'N'RUN son la salida este mes de un número dedicado al ordenador Amstrad que también tendrá periodicidad mensual y un número especial para los usuarios de MSX sobre el modo de utilizar su ordenador para rellenar quinielas futbolísticas, quinielas hípicas y la lotería primitiva.
En fin, esto es todo de momento. Esperamos no defraudar vuestro interés y ya sabéis que cada mes tenemos una cita en vuestro quiosco o librería.

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95 4º
Apartados de Correos 36.090
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Salar
ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Man, Martí, Mediavilla
COLABORADORES
Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú
CORRESPONSALES
Corrado Vamaggiato (Milán), Danielle Faulcau (Paris), Michelle Curel (New York), Richard González (Londres), Rolf Weitzel (Berlín)
IMPRESION
Gráficas Ferramón
Calle de Barcelona 22 - Manresa
D.L. B-45/85
FOTOGROMOS
MC Ediciones
Avenida de Roma, 157 9º - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Joan Gallego
Enrique Granados, 135 - Barcelona
REPRODUCCION DE CASSETTES
AUDIMICRO
Mascaró, 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
COEDIS
Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización escrita del Autor o Editor.

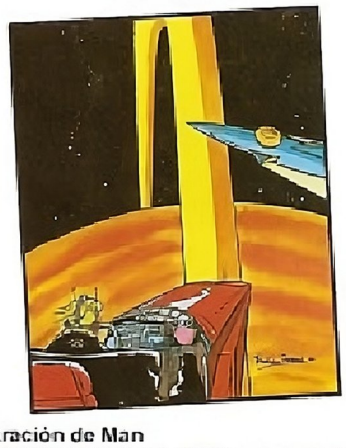


Ilustración de Man
GERMAN MENI GALLARDO es uno de los nuevos dibujantes barceloneses que viene pisando más fuerte. Su prestigio ha ganado muchos enteros a raíz de una exposición de ilustraciones inspiradas en la técnica japonesa que llevó a cabo en un pub de la Ciudad Condal. Como dibujante de cómic empezó colaborando con varios fanzines, habiendo publicado también últimamente en Arbusto Tener Sed, un fanzine que contó con la colaboración de dibujantes tan interesantes como Mediavilla, Gallardo, Max, Clifré... Los cómics de Man han aparecido en revistas punteras a nivel nacional, tal es el caso de Rambla, Rampa o El Cairo. Durante algún tiempo estuvo trabajando como caricaturista en el diario Ultima Hora que se hace en Menorca. Se considera un seguidor de la línea clara y afirma que la definición más adecuada para su modo de hacer es la de video-clips. Entre sus dibujantes preferidos destaca a los valencianos Micharmunt y Miquel Bertrán (claros exponentes de la denominada línea clara) y al leridano Gallardo (con quien no le une ningún parentesco, pese al apellido). Sus hobbies son el rock'n'roll y los video-clips.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cassette en el aparato registrador y pulsar SHIFT y, sin dejar de oprimir SHIFT, pulsar RUN/STOP.
Aparecerá en la pantalla la leyenda LOAD y PRESS PLAY ON TAPE, llegados a ese punto pulsar el PLAY del registrador y el programa empezará a cargarse automáticamente.
Para cargar los juegos sucesivos, apagar y encender el ordenador y repetir cada vez las instrucciones indicadas.

ATENCION

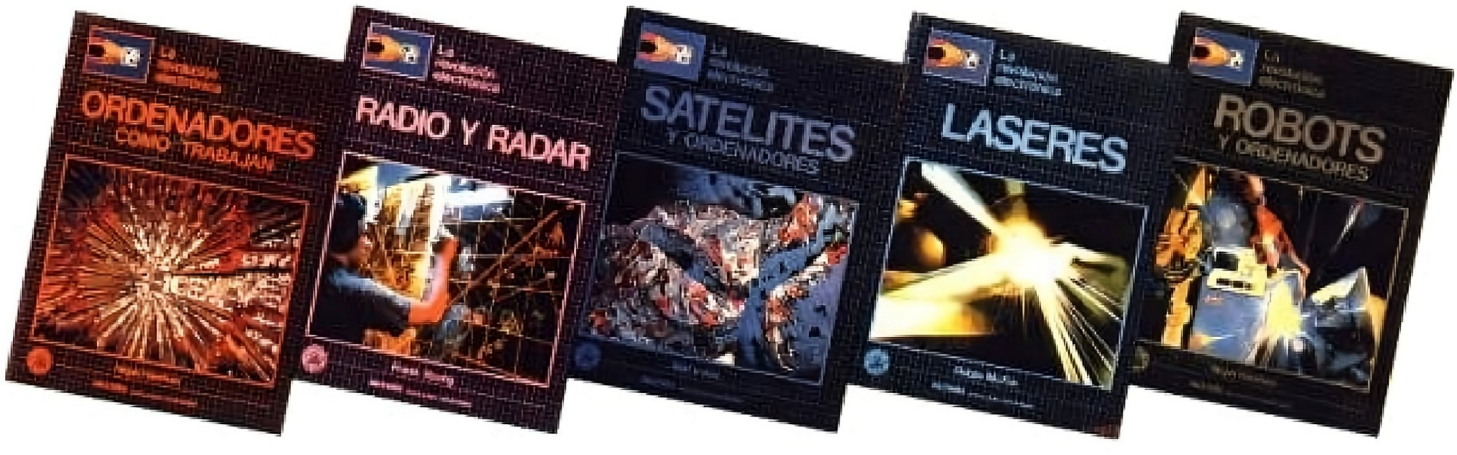
Te proponemos un reto.
En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción.
¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello.
Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

LOAD'N'RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

HIT GAMES

Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco video-juegos favoritos en el orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indícanos el ordenador que tienes.
ATENCION: Entre los votantes del «Hit Games» de este mes, sortearemos 10 lotes de libros, compuestos de 5 ejemplares cada uno, correspondientes a la colección titulada «La revolución electrónica» («Ordenadores, como trabajan», «Robots y ordenadores», «Satélites y ordenadores», «Lásores» y «Radio y radar»), editada por Boixareu Editores.

Envíanos tus votos lo antes posible a:
LOAD'N'RUN (HIT GAMES)
Apartado de correos 36.099
08080 Barcelona



	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
2	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	SPACE MAZE ATTACK	HAL/TOSHIBA	MSX
5	POLE POSITION	DATASOFT	SPECTRUM
6	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
7	HARDBALL	ACCOLADE	COMMODORE
8	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
9	JUNO FIRST	SONY	MSX
10	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes del «Hit Games» la caja de 4 LPs de Alan Parsons («Eve», «Pirámide», «I Robot» y «The turn of a friendly card») ha correspondido a:

ESTHER GARRIDO
C/ San Ramon, 248
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

JACOBA RUIZ
C/ San Pascual, 13
Fortuna (Murcia)

FRANCISCO XAVIER BIOSCA
C/ Ali Bey, 27, 4º
Barcelona

ANDRES VOGEL
C/ José Abascal, 61, 7º
Madrid

CATALINA RODRIGUEZ
C/ La Reina, 21
Mahón (Menorca)

ERNESTO ROCA
C/ T. Garrigas 44, 2º
Barcelona

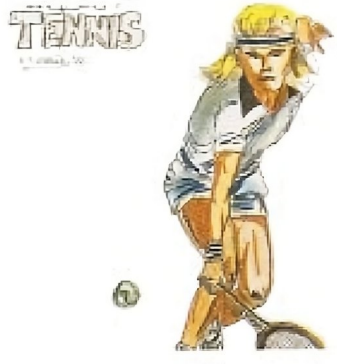
JOSEFINA PAYA
C/ G. Primo de Rivera, 10, 2º
Alicante

DANIEL SOLIS
C/ Fermín Marín, s/n (Guayamina)
Santa Cruz de Tenerife

MANUEL SANCHEZ
C/ San Francisco, 19
Puebla de Sanabria (Zamora)

ANTONIO NAVARRO
C/ Trasierras, 12
Antequera (Málaga)

Juega y A



EL HADA

Por arte de magia te hemos transformado en un hada buena que tendrá que encontrar los distintos objetos que ha perdido en el inmenso jardín del bosque.
Tendrás que recorrer innumerables pantallas en busca de flautas, varitas mágicas, polvos mágicos, etc.
Pero no te pienses que todo es tan sencillo ya que te acecharán multitud de peligros.
Podréis guiar al Hada mediante el joystick o el teclado.
Las instrucciones detalladas las encontraréis en el interior del programa.
TECLADO
Z- Izquierda
X- Derecha
K- Subir
M- Coger y dejar.
SP- Lento
P- Pausa
Q- No música
S- Música
Con el joystick hacia abajo podrás coger y dejar.
Para ir lento pulsa fuego.
En cualquier momento y pulsando RUN/STOP y RESTORE podrás volver al principio del juego.

ONDAS

Este programa te permite visualizar la superposición de distintos tipos de onda:
El programa te pedirá los datos que caracterizan a las ondas para su representación y hace una breve introducción en el terreno de las ondas.
Dando valores adecuados a los parámetros que se te piden puedes conseguir formas de onda muy curiosas.
En el caso 2 si W1 y W2 son casi iguales y T1 y T2 también, obtendrás batidos.
Creado por J. A. Carrasco.

EL NUEVO TENIS

Ahora vas a sentir la emoción de enfrentarte a Iván Lendl, John McEnroe o Bjon Borg, en un partido de la máxima rivalidad.
Tu raqueta será un joystick. Esa es la única diferencia que existe con un partido real.
Podrás incluso elegir entre tres tipos diferentes de pista: Hierba, Rapida o Tierra batida, y podrás elegir el número de sets a disputar.
Una vez te hayas medido a los tres grandes monstruos del tenis (representados por tu Commodore-64) podrás quizás intentar ganar a un oponente humano, mediante la opción de «2 jugadores», aunque para ello necesitarás 2 joysticks. Para conseguir un mayor realismo en los golpes, tú no deberás preocuparte en desplazar al jugador por la pista ya que será el Commodore quien lo haga. Sólo deberás concentrarte en el tipo de golpe a realizar, y es aquí donde «Nuevo Tenis» se convierte en el mejor programa de su género, ya que la variedad de golpes es increíble.

LINEAS

Este programa realiza gráficos aleatorios en la pantalla, partiendo de líneas rectas. El menú principal consta de 3 opciones:
1.-Realizar dibujo.
2.-Introducir texto.
3.-Imprimir.
Mientras realiza el dibujo puedes parar éste pulsando la tecla «X» o empezar uno nuevo con las teclas (SPC). Al pulsar cualquiera de estas teclas seguidas de «X» vuelve al menú principal.
En este momento ya tienes un dibujo en la memoria, el cual puedes modificar introduciéndole un texto. Para eso escoge la opción 2. Debes introducir las coordenadas x e y del punto donde empezará el texto, y a continuación el tamaño de éste (letras normales o dobles).
Por fin, también puedes imprimirlo, obteniendo así bonitos gráficos que pueden servirte como adorno para carpetas, tarjetas de presentación, etc.
Creado por Albert F. Hurtado.

ELECTRONICA III

Siguiendo en la misma línea de los dos anteriores, continuando con la electricidad y más concretamente en dos campos:
1.-Efectos Caloríficos de las corrientes.
2.-Electromagnetismo.
Al igual que en los anteriores programas, éste está estructurado por un menú, y en cada apartado el programa pide los datos necesarios.
Creado por Albert F. Hurtado.

EL COMILON

Este es un sencillo juego del tipo "Comecocos" en el cual tú deberás conducir al pequeño tragón a través del laberinto hasta haber devorado todos los huevos en él esparcidos, evitando al mismo tiempo ser atrapado por sus hambrientos habitantes.
Funciona con teclado o Joystick.
Tienes a tu disposición hasta nueve niveles de dificultad.
Pueden jugar dos jugadores.

TECLADO
K- Arriba
M- Abajo
G- Derecha
F- Izquierda

relato de ciencia-ficción

LOS EXPLORADORES

El sol se ocultaba tras la cordillera montañosa, dotando al cielo de un hermoso color purpúreo. La oscura hendidura en la pared rocosa que constituía la cueva del ermitaño, empezaba a diluirse en las sombras del crepúsculo. El ermitaño, hombre de mediana edad, comenzó su tarea de buscar ramas secas y encender fuego a la entrada de la cueva.

¿Cuánto tiempo llevaba aislado de toda civilización? De forma extraña, su mente quedaba en blanco, no se acordaba, no encontraba recuerdo alguno de su niñez. Podría hacer décadas que estaba allí. La montaña le era totalmente familiar, la cueva también. Sentía la monotonía de lo cotidiano que se repite continuamente; pero podría haber empezado su vida en ese mismo instante.

Qué confuso era todo, pensaba. Seguro que había resbalado dañándose el cerebro y produciéndole algún tiempo de amnesia.

Tanteó su cabeza con ambas manos: no sentía dolor. Pero... ¡un momento! (El ermitaño se tranquilizó.) Su mente no estaba vacía, él conocía la «verdad», lo trascendental, lo que realmente tenía valor. Soltó de golpe la leña que sostenía y pensó más vivamente: ¡Sí! Existían planos de existencia, otras dimensiones por las que todo ser debía transitar consecutivamente, el camino fundamental era el de la evolución. Estaba claro, los valores y posibilidades de la mente eran ilimitados. Se debían acumular experiencias, se debían acumular sensaciones...

Un leve resplandor le sacó del interior de su mente e hizo dirigir su mirada hacia adelante: casi no creía lo que sus ojos veían a cuatro metros más allá. Antes de poderse preguntar qué habría, una exótica aparición de forma humanoide habló; la voz sonaba suave y armoniosa:

—Te has portado bien, Huko, mereces una recompensa.

El ermitaño recordó... Sí, Huko era su nombre; pero la aparición prosiguió:

—En lo alto de las rocas que verás a tu izquierda encontrarás una enorme fuente de poder: la felicidad.

El ermitaño creyó «sentir» que la entidad se reía al pronunciar la última frase. De todos modos ya no había forma de saberlo: la aparición se había desvanecido.

El ermitaño quedó perplejo pensando en si todo había sido una mala pasada de su mente meditativa. Sólo hubo un modo de averiguarlo.

La ascensión por el muro rocoso resultaba afanosa para Huko. Su corazón se aceleraba por el esfuerzo y la emoción creciente a medida que llegaba a la planicie rocosa. Por fin asomó la cabeza, echó el cuerpo hacia adelante y se incorporó. Inmediatamente sintió una aguda decepción: no había nada. La oscuridad era ya algo acentuada, así que observó más atentamente. ¡Allí estaba! Era un viejo baúl de madera. Vio que no tenía candado alguno y sin cuidarlo levantó la tapa superior.

—¡Oro! —exclamó sorprendido.

Huko comprendió. Sus manos pasaron lentamente por el pulido metal y miró de soslayo a su alrededor. El baúl estaba repleto con docenas de doradas y relucientes barras.

Algo llamó la atención del ermitaño. Eran sonidos que venían desde abajo. Se apoyó en el suelo y asomó la cabeza por el canto rocoso; el sendero que pasaba cerca de la entrada de su cueva estaba siendo atravesado por tres figuras muy ataviadas, montadas a caballo.

—Es el momento —pensó.

Se acercó al baúl y con notable esfuerzo logró arrastrarlo hasta el borde. Respiró profundamente y como venciendo a un enemigo invisible lo empujó y retrocedió. El estrépito resonó por el aire. Cuando éste cesó, el baúl se había quedado reducido a astillada y el precioso metal se había dispersado entre las rocas, casi a los pies de los casuales transeúntes.

—Creerán que ha sido un milagro o la providencia —pensó Huko.

Se sentía orgulloso y feliz. Tenía la impresión de haber sido fiel a sí mismo, de haber actuado tal y como se esperaba que lo hiciera.

Una especie de campo expansivo partió de su estómago, produciéndole un cosquilleo en todo el cuerpo. Seguidamente le pareció que levitaba del suelo y todo a su alrededor, incluida su consciencia. Desapareció.

La penetrante mirada de Hensen se clavaba en la persona de Brouquiler. El otro técnico metafísico también paseaba la suya por el inconsciente cuerpo sentado frente a ellos; pero prestaba más atención al monitor cuya pantalla acababa de ennegrecer y sobre la que se reflejaba su satisfecho —a la vez que preocupado— rostro.

Hensen quebró el silencio, susurrando a su compañero.

—¿Cuánto falta para que despierte?

Piensa, después de Jugar

Siguiendo con los relatos enviados por nuestros lectores, este mes publicamos «Los exploradores», que nos ha sido remitido por CARLOS GARCIA GARCIA de Gerona. Reiteramos nuestra invitación a todos vosotros para que os animéis a enviarnos vuestro propio relato.

Drirest respiró hondo y contestó:

—Ya está volviendo, sólo falta...

Un sibilante sonido interrumpió su comentario. Drirest prestó más atención a sus instrumentos. Un indicador rojo dejó de iluminar y fue sustituido por otro verde. El cambio de tonalidad de la luz reflejada en su rostro, produjo la ilusión de que éste sufría un sobresalto. Finalmente, con una expresión relajada, presionó dos controles y la luz verde desapareció. La tenue iluminación de la sala de exploraciones aumentó de intensidad y lo inundó todo de luz blanca.

Brouquiler se removió en su asiento y abrió los ojos. Hensen se acercó más a él y abrió hacia los lados el conductor de campo interdimensional que le rodeaba a la altura del plexo solar.

—¿Cómo te encuentras? —interrogó Hensen.

Brouquiler bostezó y se desperezó, levantándose de su asiento. Drirest, también estaba a su lado, esperando.

—Como si hubiese dormido una semana entera.

Instintivamente miró su reloj: sólo habían transcurrido un par de minutos desde que comenzaran la sesión.

—Al menos esta diabólica máquina sirve para algo —exclamó sonriendo.

Drirest pareció algo impaciente y mientras Brouquiler acababa de enderezarse, preguntó ásperamente:

—¿Recuerdas algo?

—Espera —replicó Hensen—, dale tiempo; déjale pensar.

—No lo necesito —dijo entonces Brouquiler—, me encuentro bien. Recuerdo que... —vaciló—. Que era un ángel, o algo así, y que era rico, muy rico. No logro acordarme del todo, estoy un poco confuso.

Hensen intervino con una amable sonrisa:

—No te preocupes, eso es completamente normal, siempre es así.

—Sí —añadió Drirest—, nosotros lo hemos presenciado todo, aunque muy acelerado, debido a la diferencia cronológica dimensional. Más tarde pasaremos la grabación a una velocidad inferior.

Hensen alargó la explicación:

—Dentro de algunos días podrás verla; por el momento intenta recordarlo todo. Además es un buen ejercicio mental.

—Lo haré, lo haré —exclamó Brouquiler levantando las cejas y asintiendo con la cabeza—. Espero poder repetir el experimento en otras ocasiones. Queda una sensación tan..., extrañamente agradable...

—Por supuesto que lo haremos —Drirest señaló con el pulgar hacia la ventana donde aparecía un rosáceo planeta y esbozó una sarcástica mueca—. Ya sabéis la falta de paciencia que tiene el nuevo presidente del Consejo Sub-2 de Investigaciones.

Brouquiler se encogió de hombros:

—Por lo menos ahora no se malgastarán ni se escatimarán medios para favorecer el sector.

Consultó nuevamente su reloj y se dirigió rápidamente hacia la puerta corredera.

—Ahora debo dejaros si no quiero echar a perder unas pruebas del laboratorio. ¡Ya nos veremos!

Diciendo esto desapareció, dejando solos a los dos técnicos que ahora se entrecruzaban las miradas. Hensen fue el primero en hablar:

—¿Qué te ha parecido? Concuerda, ¿no es cierto?

—¡Por el Universo que sí! —exclamó Drirest con semblante satisfecho—. Brouquiler no destaca precisamente por una gran generosidad.

Hensen reafirmó con la cabeza la observación.

—Es sorprendente la complejidad del subconsciente y la trama que realiza según las diversas individualidades.

—Prevé lo más adecuado en cada caso. Dentro de algunas horas él recordará todo y posiblemente se sienta tentado a mejorar en algún aspecto. Tal vez se torne un poco más despegado, no sé...

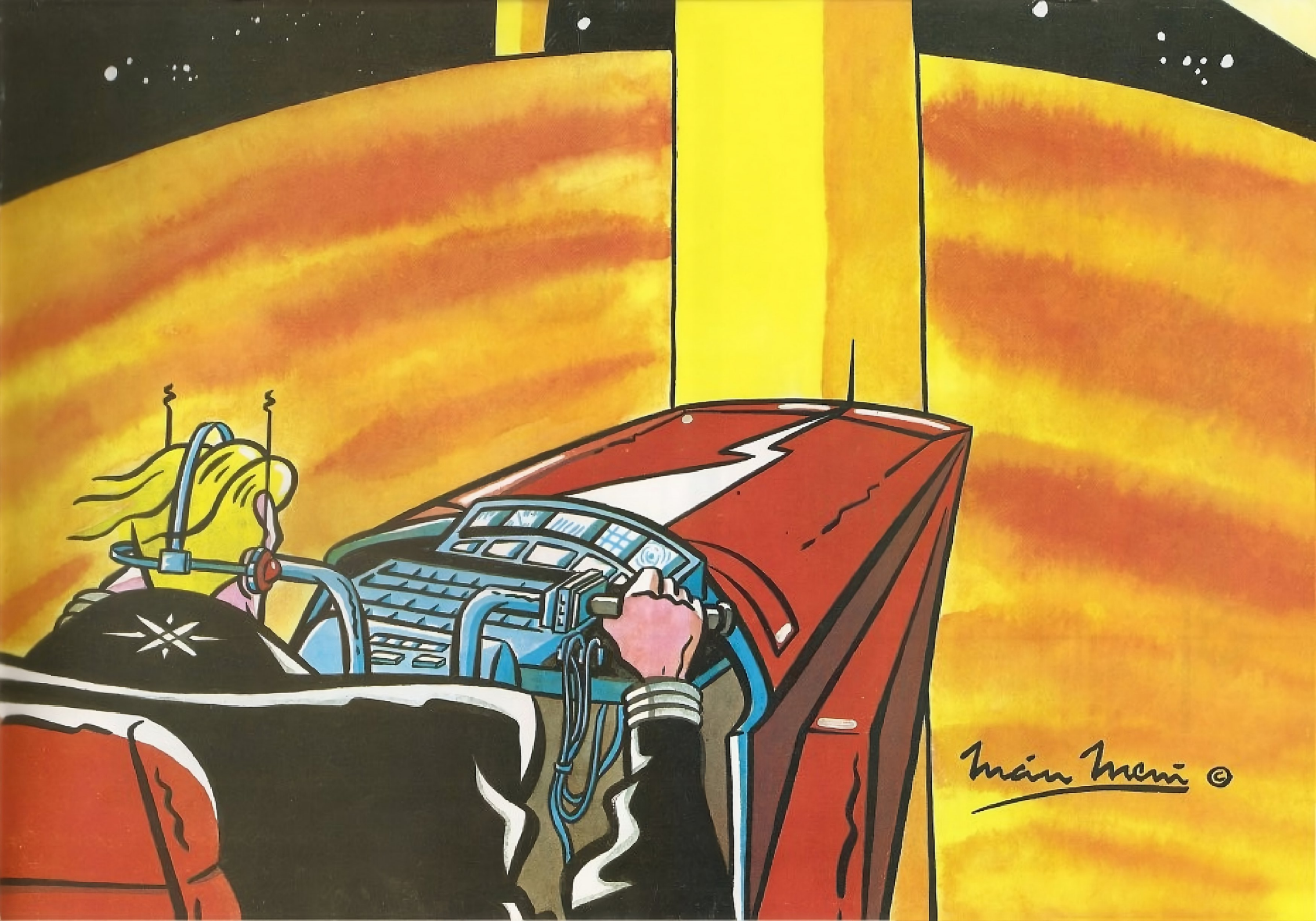
—En distintas sesiones se tratarán otras facetas de la personalidad —miró fijamente a un punto imaginario y añadió en voz baja—: Si todo el mundo pudiera evolucionar más rápidamente se ahorrarían muchas reencarnaciones, ¿verdad?

Drirest sonrió.

—Sí, pero, ¿crees que en el Imperio mucha gente aceptaría este tipo de cosas? Tendrían miedo de una posible mutación de su arquetipo, como una repulsión.

—No, si se presentan las cosas de otro modo. La gente sería puesta en contacto con su subconsciente y asimilaría sus mensajes sin darse cuenta. Piensa en esto: «Descanse cuanto desee en sólo diez minutos.» «Recréese de las emociones diarias.» «Compre su equipo de sueños.»

Hensen guardó silencio esperando una respuesta. Drirest sonrió y ambos se pusieron rápidamente a trabajar.



Correspondencia

¡Hola, amigos!:

Os escribo esta carta para hacer una pequeña crítica (constructiva, claro) de la nueva revista.

Con vuestro permiso voy a coger unos fragmentos de la nota editorial; en primer lugar algo como esto: «LOAD'N'RUN sigue fiel a su principio de ofreceros los mejores programas...» ¿Es que ya no os acordáis de los fantásticos juegos que publicabais el año pasado? Programas de todo tipo: ajedrez, simuladores de vuelo, deportes como fútbol, baloncesto, olimpiada; otros como Draculón, etc., con unos gráficos fenomenales, con acción, rapidez, sonidos, música... y los restantes todos fenomenales (repito lo de fenomenal). ¿Es que se os han acabado los recursos? Programas como los de estos dos meses (me refiero a los juegos) no pueden ser publicados en vuestra revista. Vuelvo a la nota editorial: «Os invitamos a escribir vuestros relatos de ciencia-ficción, que publicaremos si tuvieran un nivel apropiado...» ¿Acaso los programas que habéis publicado este año tienen un nivel apropiado para vuestra revista?

No me resigno a creer que los que compramos LOAD'N'RUN estemos contentos con estos juegos. ¿A qué viene este cambio tan bestia?

Pero para que veáis que no todo es criticar, os felicito de todo corazón por las innovaciones de la revista, tales como los dibujos, tanto portada como póster (muy buenos), los discos recomendados, los relatos, el nuevo cargador Turbo-Jet... En general todo el nuevo formato de vuestra revista, en especial los juegos de aventuras, un nuevo mundo para mí, del que me he hecho adicto; por eso os pido, si puede ser, que publiquéis uno al mes, cada vez más difícil y largo.

Ya veis que para mí el 80% de la revista que son los juegos, empiezan a fallar. LOAD'N'RUN debe seguir siendo la maravillosa revista de 1985, una revista de juegos con utilidades, música, etc. ¿Es que ya no queréis ser los números 1? El bajón ha sido grande y si no lo creéis así, comparad dos cassettes, uno de este año y otro del pasado.

Y para acabar (ya era hora, ¿no?), no os voy a pedir que publiquéis mi carta, ya que si no tendríais que poner un suplemento, pero sí, que me contestéis en la próxima edición con cuatro palabras sobre estos cambios sufridos, especialmente en los juegos.

Humildemente, gracias y adelante,

JORDI VALL
Vilanova i la Geltrú

Estimado Jordi:

Ante todo gracias por el alto concepto que tienes de LOAD'N'RUN. Lamentamos haberte defraudado, pero creamos que esto tan sólo ocurrió durante dos meses por razones ya suficientemente expuestas en la revista, ahora estamos convencidos todos los miembros del equipo de haber recuperado el ritmo de calidad con los programas y creemos que estamos de nuevo en primera línea del software español.

Nos alegra que te gusten las nuevas secciones, aunque la de discos tuvo que quitarse porque así nos lo pedían la mayoría de cartas que recibíamos.

Te agradecemos, por supuesto, la crítica constructiva, siempre estamos abierta a ella, por ser el mejor método para ir mejorando y ver nuestros propios errores.

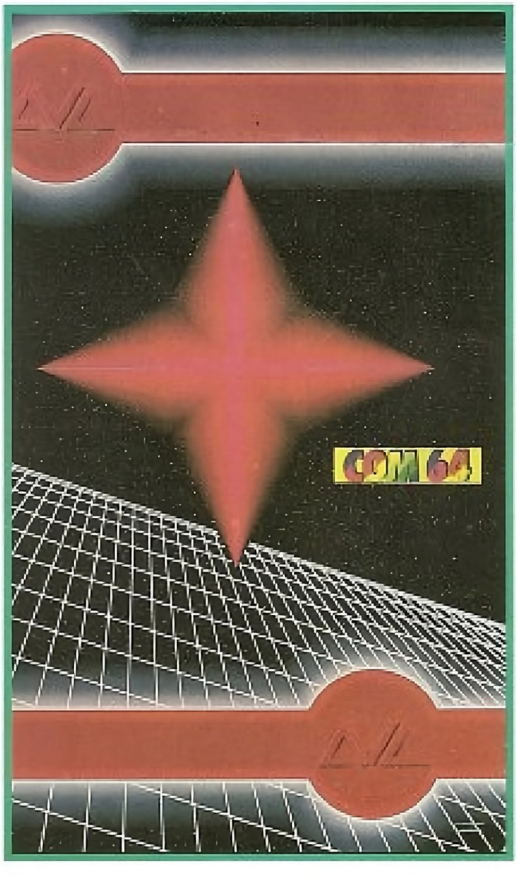
Finalmente, gracias por ese apoyo casi incondicional que nos demuestras con tus clarificadoras y gratificantes palabras.

Saludos de LOAD'N'RUN

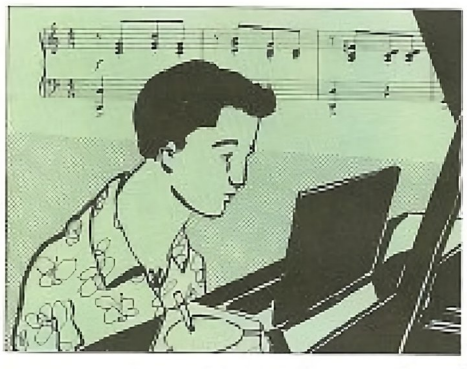
TURBO

Nuevo sistema de carga TURBO-JET

Inauguramos con este número un sistema de revolucionario de carga «super-turbo». A partir de ahora, ya no perderás la carga anulada cuando, por cualquier razón, se corta el proceso de carga de un programa. Basta con observar el color de fondo de tu televisor: si es negro, está cargado normalmente; si es blanco, hay error. En caso de error, pulsa «stop» en el cassette, pulsa «CTRL» y rebobina un poco la cinta, reanuda la carga pulsando «play». Este programa TURBO-JET hará que se reinicie la carga «enganchando» desde el punto en que se interrumpió y sin que hayas perdido ni una sola orden.



Aprende



MINI-MUSIC

Este programa te permitirá iniciarte en el apasionante mundo de la música.
Gracias al programa podrás cambiar la octava con las teclas de función y la forma de onda con las impares.
Si quieres tocar algo divertido, prueba con el ejemplo de abajo:
Elemplo: QETY7YTEQRY1O0OIYQ.
ETY7DYTETUOURYIY.
Creado por J. A. Carrasco.

SUPER ESQUI

¿Has sentido alguna vez la tentación de practicar el esquí alpino de alta competición, sin moverte de tu sillón y sin que necesariamente sea época de nieves?
Pues gracias a tu Commodore-64 y a «Super Esquí», podrás practicar el Slalom, Slalom Gigante o Esquí Alpino. cómodamente sentado frente a la pantalla de tu monitor, bien calentito. y con el único equipo de un joystick y el ejemplar de LOAD'N'RUN.
Podrás escoger entre tres niveles de dificultad: novato, amateur, o experto.

MOMENTO DE INERCIA

Este programa permite a los amantes de la física el cálculo del momento de inercia de distintos cuerpos y respecto a diversos ejes, sin necesidad de buscar y rebuscar entre las distintas fórmulas.
Su utilización es extremadamente sencilla por estar controlado por menús.
Llegados al momento del cálculo, aparece una figura tridimensional del objeto que sometemos a examen, en la que aparecen los distintos parámetros que debemos introducir, permitiendo así una mayor claridad de los cálculos que realizamos.
Creado por Albert F. Hurtado.

FORMULA 64

Entra en el apasionante mundo de las carreras de automóviles con «Fórmula 64». Uno o dos jugadores podrán competir con tres o cuatro máquinas controladas por el ordenador, usando joystick o teclado.
Consigue el mejor tiempo medio por vuelta al mismo tiempo que vences a tus adversarios, en cualquiera de los 6 diferentes circuitos que lleva incorporado el programa.
Puedes regular el número de vueltas, la dificultad, la velocidad, la marcha, también podrás colocar manchas de aceite, acelerar, frenar e intentar no chocar.
El programa contiene en su interior amplias instrucciones sobre su manejo que no deberán presentarte problema alguno a la hora de enfrentarte con el riesgo y la emoción de las carreras.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero.
Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

PUBLICACIONES

M. Dolors Segarra y Javier Gaya: «Logo para maestros (El ordenador en la escuela: propuesta de uso)». - Editorial Gustavo Gili.

Nos encontramos ante un libro de notable interés para todo el que quiera introducirse en el mundo del lenguaje informático denominado Logo, que está expresamente creado para la escuela, siendo —por tanto— sencillo, fácil de entender y tiene su base en los objetos. Este libro, pues, es más que recomendable para maestros, educadores e incluso alumnos. Los autores se dedican a la enseñanza y han dado algunos cursillos prácticos sobre el tema. Ahora desarrollan sus conocimientos y experiencias en un libro de fácil lectura por su amenidad y clara exposición del tema, incluyendo también una apreciable cantidad de ejemplos prácticos.

La obra se divide en seis capítulos: «Introducción» (donde se abordan temas como la enseñanza imposible o el aprendizaje posible, además de la versión Logo utilizada en este libro), «El ordenador en la enseñanza», «Definiciones», «El perfil del Logo», «Construir con el Logo» y «El Logo en la escuela».

También se incluyen tres apéndices, el primero de ellos dedicado a las órdenes, el segundo a algunos micromundos y el tercero a los tipos de Logo.

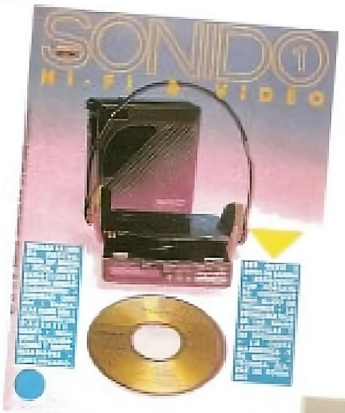
Un libro, en definitiva, de gran interés para todas las personas relacionadas con el mundo de la enseñanza.

Margaret Ann Zuanich y Susan Drake: «Juega con Basic. Crea tus puzzles, problemas y juegos». - Ediciones Urmo.

Otro libro de la colección «Crear con microordenadores es fácil» cargado de programas entretenidos. Esta guía, de fácil seguimiento, puede servir como introducción a cualquier ordenador que utilice el lenguaje informático Basic. Los doce capítulos de que se compone el libro son: Print (Cómo habla el ordenador), Let (Cómo sumar 2 y 2), Goto (Cómo variar de camino), Input (Cómo hablar al ordenador), Strings (Uso de textos en el ordenador), Funciones (Formas fáciles de hacer cosas complicadas), For... Next (Ejecución múltiple de instrucciones), Impresión Mejorada (Escríbelo como quieras), Subíndices (Dónde almacenar la información), Subrutinas (Un viaje de ida y vuelta) y Juegos (Cómo hacer aquello que te interesa). Al final se incluye un pequeño apéndice sobre las diferencias en las distintas versiones de lengua Basic.

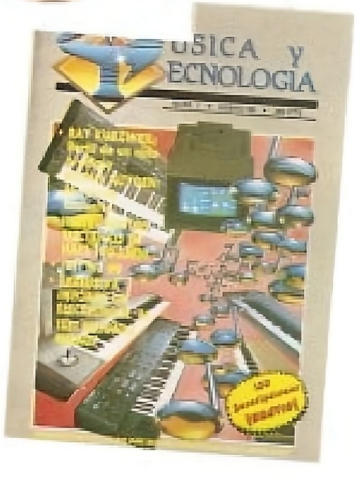
Margaret Ann Zuanich y Susan Drake: «Juega con Basic y dibuja gráficos con el ordenador IBM/PC». - Ediciones Urmo.

Dentro de la colección «Crear con microordenadores es fácil», la editora bilbaina Urmo nos presenta este libro en el que por medio de toda una serie de programas (bastante sencillos de seguir) se trata de encontrar nuevas utilidades para el ordenador IBM/PC. El libro se compone de siete capítulos con varios programas, estos capítulos van divididos del modo que sigue: Print, Locate, Line y Pset, Draw y Circle, Put y Get, Color y Paint, Dibujos Geométricos. Se incluyen también una normativa de ocho puntos sobre el uso del Basic para gráficos en ordenadores IBM/PC y un sumario de términos usados en el IBM/PC. El libro pretende que tras la familiarización con los programas propuestos, se intente crear diseños nuevos y propios sobre esta base.



Sonido 1 Hi-Fi & Video N.º 90

Nueve años de existencia suponen un aval suficientemente importante para cualquier publicación y más tratándose de una revista técnica. Sonido 1 es una de las revistas decanas del género y en su ya larga y dilatada existencia ha pasado por diversas fases, habiendo sabido adaptarse a los últimos adelantos de la técnica, a los que nunca permanece ajena. Normalmente realiza interesantes bancos de pruebas sobre diversos equipos musicales y aparatos de vídeos, además de otras secciones de noticias, críticas de discos y reportajes diversos. También en los últimos números ha ido incorporando a sus páginas estudios sobre informática y ha realizado algunos interesantes bancos de prueba sobre ordenadores. Concretamente en el número 90 nos encontramos con un análisis muy completo del Amstrad CPC 464. Otros reportajes de notable interés son los bancos de prueba de los amplificadores G55X y G99X de Sansui o el del reproductor portátil de Compact Disc SL-X97 de Technics, siendo de destacar también el estudio comparatorio de diversas cintas para cassettes. Sonido 1 es una revista de larga e importante trayectoria que sigue ofreciendo calidad y que además promete para próximamente dedicar más espacio al mundo de los ordenadores.



Música y Tecnología. N.º 1

Damos la bienvenida a esta publicación cuyo nombre ya es de por sí suficientemente clarificador sobre su contenido. Ellos mismos manifiestan sus intenciones con el siguiente escrito:

«La utilización de la tecnología electrónica en las artes del registro del sonido y la composición musical no es nada nuevo. Muchos de los conceptos teóricos y prácticos en que se fundamentan los actuales medios de creación y manipulación del sonido se remontan al principio mismo del siglo. No obstante, lo que en sus inicios fue una tecnología notablemente compleja, a la que sólo tenían acceso los investigadores implicados y un reducido sector de artistas, se ha convertido hoy, cruzada la frontera de los 80, en una innumerable lista de marcas, técnicas, sistemas y modelos que ofrecen toda una gama de sofisticados instrumentos y equipos musicales, con unas posibilidades y características impensables hace tan sólo cinco años.

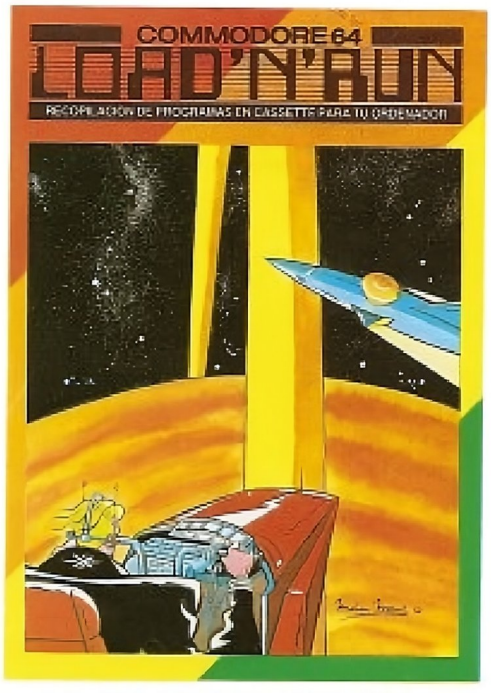
«Música y Tecnología nace con estos telones de fondo: con un sector artístico cuyas principales estrellas se sirven habitualmente del medio electrónico para sus creaciones, con un mercado en el que es posible adquirir instrumentos por precios que oscilan entre las cinco mil pesetas hasta varios millones, con unas técnicas de manipulación sonora que hacen posible orquestar cualquier ruido imaginable.»

La revista resulta muy densa en su contenido y lleva unos estudios bastante interesantes de la tecnología aplicada a la música. Tiene carácter bimestral y sale al precio de 350 pesetas. Sólo nos queda, pues, desearle suerte en su andadura a Música y Tecnología.

LOAD'N'RUN

EL HADA
EL NUEVO TENIS
ELECTRONICA III
MINI-MUSIC
EL COMILON

SUPER ESQUI
MOMENTO DE INERCIA
ONDAS
LINEAS
FORMULA 64



CALIDAD GARANTIZADA

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS

Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por **9.475** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R **COMMODORE** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:

☐ *GIRO POSTAL N.º*
☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ **Firma**

AMSTRAD

A partir del mes de Mayo en tu quiosco

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM